

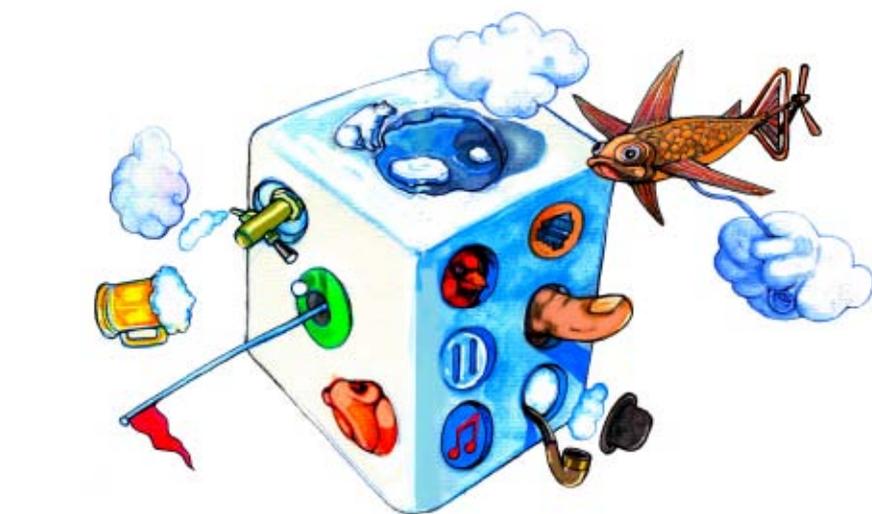


2012
雲端
冒險

數位表演藝術節解碼簿

跨域控

VOL. 2



2012
DIGITAL
PERFORMING ARTS
FESTIVAL



國際

I n t e r n a t i o n a l O b s e r v a t i o n s

觀察



This unit not only directs people's attentions to how Body>Data>Space, The Builders Association, and other well-known international pioneers in technology and art can repeatedly surprise, but also extend a prospective feeler for France's approach to the two art centers, and learn about the essence of operations in promoting the field of digital performing art.

他山之石，可以攻錯。
延續去年對於世界各地數位表演藝術舞台的觀察，本單元不僅帶領大家關注英國 Body>Data>Space、美國 The Builders Association 等馳名國際的跨界藝術團體如何一再創造驚奇；亦將探勘的觸角伸向法國兩藝術中心，學習其推動數位表演藝術領域的營運心法。內服加外用，全面升級！



BDS 官方網站連結

英國科藝跨域團體 **Body>Data>Space**

Body>Data>Space 來自英國，是一群由跨領域的藝術家、設計師所組成的團隊，他們擅長運用肢體對科技互動裝置進行直覺式的操作，並於開放的公共場域進行實驗；透過跨越虛實領域的異質合作，遊走在難以定義的介面當中——表演藝術、建築、新媒體、虛擬情境，引導並撞擊前所未有的前衛藝術型式。

源自直覺， 科技鼓動全新認知體驗

文 | 陳依秋
文字工作者，關注當代藝術發展



演化或重塑？

人體五感與科技結合帶來的前衛溝通姿態

科技環繞現代人的生活，除了擁抱其便利性和一切所帶來的進步，人們心底層面對於事物的抽象感受能力也因此徹底重塑：號稱洗完之後能讓衣服散發日照暖陽芬芳味的洗衣精、比新鮮芋頭還要更像芋頭的芋頭口味冰淇淋、噴上之後宛如剛出廠新車一般的新車香水等等，這些乍看只是唬人小伎倆的商業產品，卻常常帶來比真實還要更明確的感受。

這並非代表科技進步讓城市人忘了真實世界的美好，相反的，更促使了人們格外有意識地看待科技發展之前，曾經出現的種種原始身體感官體驗。

Body>Data>Space 這組科技藝術團隊，2006 年初試啼聲之作，便運用遠端電信傳遞方式（tele-communication and informatics）將委內瑞拉天使瀑布的即時影像，投射在當時倫敦最高的金絲雀碼頭大樓（Canary Wharf, 235m）外牆上，生猛的瀑布水花和建築物的表面結構相合在一起，宛如驚天動地的好萊塢災難電影重現，所有人一看都知道是「假的」，但卻能夠藉著認知的重塑開始想像遙遠的世界另一端正在傾瀉流淌的水瀑湮雨，更別說現場觀看的效果著實美麗而讓人驚奇。

科技和人體五感的結合是 Body>Data>Space 始終非常有興趣的研究項目，成立於 2005 年，Body>Data>Space 以東倫敦為基地，創立者為 Ghislaine Boddington 和 Armand Terruli，前者擁有二十餘年表演藝術和科技藝術結合的深度專業知識，後者則擁有錄像和建築師的背景，在這基礎下該團隊廣泛地與不同領域、國家的專才者合作。

Boddington 曾提到¹：「顧名思義，我們工作的內容包括身體（body）、數據資料（data），建立在實體和虛擬空間（space）之上，而身體是數位場域的中心。」她將 telepresence（遠端現場）的概念運用在各種現場演出或身體行為之上；只要透過網路，就能串聯兩個以上、彼此距離非常遙遠的端點，進行各式各樣的操作控制，甚至奠基在人體的直覺反應之上，「就像是影像視訊會議，但是更加擴張到整個身體所有的感官和功能。」

¹ 出自 2011 年 Boddington 於創新慈善組織 NESTA <http://www.nesta.org.uk/> 所發表的一場演說上，主題是 Digital You: Telepresence and the psychology of electronic communications，演說完整影片請參考網頁 <http://vimeo.com/24514044>。



我們之中的大多數人，可能已經非常習慣 skype 或 facetime 等視訊電話，可能也很熟悉於在網路社群或遊戲中創建虛擬分身，甚至透過 Wii 或是 Xbox 360 推出的產品，許多消費者也開始透過遊戲的方式大量使用身體來感應機器裝置。Body>Data>Space 有感於這股推波助瀾的趨勢，自兩年前開始，便發起了一個向歐洲各界募集的計畫，喚名為【Robots and Avatars】(機器人和阿凡達)，與來自斯洛維尼亞的 KIBLA 和羅馬尼亞的 ALTART 這兩個組織²合作，將關注的焦點放在這股跨越虛擬和實體、正在興起的歐洲公民族群，並檢視這宛如演化一般，每個人未來都可能具備的多重分身、以及跨越距離障礙的虛擬移動能力。

這場募集計畫最終以展覽的方式呈現，於英國利物浦的藝術和創意科技基金會場地 (FACT, Foundation for Art and Creative Technology) 展出，十個禮拜吸引了兩萬人次觀看。小型的作品如《Base 8》將你的手轉換成虛擬的 3D 影像，讓參觀者親自體驗自己的手成為「看得見卻不存在」的異樣感受；也有透過手機傳簡訊，就能讓機器人開口說話、下達命令的裝置；其中有件大型的計畫《Visions of Our Communal Dreams》，採用過去曾經紅極一時的「Second Life」網路遊戲概念，使用者在虛擬的世界建立自己的分身阿凡達，與其他使用者進行互動，但不僅僅如此，他們也能夠與真實世界的人碰面聊天，只要在那個虛擬世界旅行到某些個特定「會面點」，便能夠見到「真人」，進行聊天、對話。

這件非常有意思的裝置乍看之下也許只是一個好玩的實驗，讓一個活生生的人與螢幕上的 3D 動畫人物互動，感覺好像有些滑稽，更帶點「敵暗我明」的違和感；但是，與我們對話的並非具備人工智慧的機器



- 2 KIBLA 位於斯洛維尼亞的公共展演空間，專注於多媒體和跨媒介藝術 <http://www.kibla.org/>；ALRART 為一致力數位文化發展的非政府組織，位於羅馬尼亞，官方網站：<http://www.altart.org/>。



Base 8 (2011) by Chris Sugrue
photo © Brian Slater
(圖片說明 1)

Visions of Our Communal Dreams
by Michael Takeo Magruder with Drew Baker,
Erik Fleming and David Steele, UK / USA
(圖片說明 2)

人，而是接受真實大腦操控的虛擬分身，在很短的未來，也許不只是對話，衍生出的進階互動模式可能會大大超越想像。

科技操控反映了人們的需要和行為發展，在虛實交錯的場域之中，身體的使用因為科技的介入而創造了更前衛的溝通姿態 (gesture)，Body>Data>Space 致力於開拓出更寬闊的想像與發展。

跨越時空藩籬，四國雲端連線

Body>Data>Space 2012 年的最新計畫《Me and My Shadow》展演，由聲音藝術家 Joseph Hyde 和程式編寫者 Phill Tew 所共同主導，在倫敦、布魯塞爾、伊斯坦堡、巴黎等四地進行，此計劃來自於一個既簡單又複雜的概念，藝術家 Hyde 的想法是，運用 Kinect 技術，隔空追蹤人體的體態運行動作 (3D motion capture)，於四地各自累積影音成像，接著加上雲端同步連線，讓分散於四個城市的大型互動裝置最終可同時間、以虛擬的方式於一地呈現。

這聽起來幾乎是一個結合科幻片和未來世界的理想性計畫，但透過無數參與者歷時九個月的努力，這個計畫已於 2012 年 6 月在英國國家劇院首度公開進行展現。其中所運用的「遠端現場」技術 (Telepresence) 結合了遠端遙控和虛擬實境兩項表現，將遠端的真實狀況傳給近端的使用者，使得大眾參與者不用具備分身術，就能有親臨各地現場的感覺。

「遠端現場」技術已陸續為許多公司的跨國視訊會議所採用；而 Kinect 技術也應用在微軟所推出的遊戲主機 Xbox 360 之上，2011 年



Me and My Shadow
by Joseph Hyde with Phill Tew
photo © P.P Berthoin, 2012

Me and My Shadow
by Joseph Hyde with Phill Tew
photo © P.P Berthoin, 2012
(圖片說明 3)

的滲透數位表演藝術節，兩組台灣的跨域團體 XOR 和外表坊時驗團也在展演中使用到 Kinect 技術。但《Me and My Shadow》結合這兩者，並用於現場展演，可說是前所未見。藝術家 Hyde 也坦承，除卻了技術上的挑戰，這項展演更挑戰了大眾的接收能力——不同文化背景或不同年齡層的人對此展出的熟悉度和接受度不同，也因此包含了更多非預期的參與方式和互動結果，Hyde 說³：「這項展演不在藝廊或美術館裡出現，而是於公共空間露出，也因此，它還背負着『吸引所有觀眾』的目的，必須很容易被了解、而且必須很輕鬆就能融入。」

此展演讓人驚喜之處或許在於它跨越了時空的藩籬，在倫敦的現場參與者除了見到自己的肢體運動呈現在螢幕介面之上，宛如影子附身，還能夠在同一個介面上，第一時間看到來自其他地方參與者的身體動作，甚至與之進行肢體互觸、溝通。

現代人尚未有能力像科幻電影中的外星人運用某種電磁波相互溝通，但是透過《Me and My Shadow》，卻讓人近乎擬真地同步觸碰到位於遠方、另外一地陌生人的血脈肌骨運作。這樣的創作展示背後帶著一個中心主旨——肢體做為科技場域的中心，在這之中，科技的表現並非打造人力所不能及，而是反射了人類的思考和心智操控，並透過電訊分子的組織，創造了有機的變化與再現。你我身處在內，或許也只是其中的一組遠端發射信號。這是一場嶄新的呈現，描述人的意志，如何透過超越科技的電訊技術將之實現。■

延伸閱讀：

1. Body>Data>Space 官方網站 (<http://www.bodydataspace.net/>)
2. 【Robots and Avatars】官方網站 (<http://www.robotsandavatars.net/>)
3. 藝術家 Joseph Hyde 為《Me and My Shadow》所建構的部落格 (<http://madeshadow.wordpress.com/>)



Me and My Shadow
by Joseph Hyde with Phill Tew
photo © P.P Berthoin, 2012

- 3 Hyde 於《Me and My Shadow》概念影片中暢談此創作的精神和操作手法，完整影片可見 <http://vimeo.com/43110536>。



《大建築師》(Master Builder), 1994 photo © JAMES GIBBS

美國多媒體劇場先驅 The Builders Association 時空洪流中的 淘金者



官方網站連結

成立於 1993 年的紐約 The Builders Association，在當代劇場多媒體運用上，一直扮演著龍頭老大哥的角色。其作品擷取現代人的故事為創意發想，聯合多媒體科技，編織出許多富含深意的戲劇作品，自成立之初就帶給觀眾無限驚喜。

文 | 桂尚琳

畢業於政大廣電系，目前於紐約大學攻讀教育劇場碩士

圖片說明：

1. Co-produced and presented by body>data>space and FACT in Robots and Avatars Exhibition, 2012 Installation view at FACT
2. *Visions of Our Communal Dreams v2.0* is a 2011-12 development commission for the Robots & Avatars project. Commissioned by body>data>space and the National Theatre in association with FACT, Liverpool, KIBLA, Maribor and the Department of Digital Humanities, King's College London.
The project is funded by the EU Culture programme with additional support from King's College London's Creative Futures fund and Arts Council of England.
3. *Me and My Shadow* was the 2011/12 commission commissioned by MADE, a co-operation project between lead organiser centre des arts d'Enghien-les-Bains (Paris, France) and partners body>data>space (London, UK), Transcultures (Mons, Belgium) and boDig (Istanbul, Turkey), with the support of the Culture programme of the European Union (2007-2013). UK co-producers are body>data>space and National Theatre in association with Bath Spa University. Supported using public funding by the Arts Council of England.



2012
DIGITAL
PERFORMING ARTS
FESTIVAL



文明，永遠從冒險開始

